A copyright protection is claimed on the program stored within the cartridge.

Printed in USA 21.60.30.7107.08

VIDEOPAC

Instructions for Use
Gebrauchsanleitung
Mode d'emploi
Gebruiksaanwijzing
Istruzioni d'uso
Brugsanvisning
Bruksanvisning
Käyttöohje
Modo de empleo



PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 5.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 7.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 9.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 11.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning,spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 13.

SVENSKA

Denna Videopackassett är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 15.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 17.

ESPAÑOL

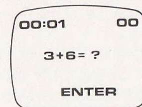
Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 19.

ENGLISH

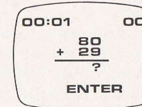
Mathematician
(1 player) Press key 1, 2 or 3

Key 1 gives straightforward arithmetical problems, key 2 gives similar but trickier problems, key 3 gives + and × tables.
A problem is shown on the screen. Type in the answer, and watch for the reply. If you are RIGHT, the next problem is given. If you are WRONG, try again. After 2 mistakes, the correct answer (CORRECT) will be shown. Press CLEAR on the keyboard and continue. Score 10 correct answers as quickly as you can. The computer will play a tune. If you make a mistake while entering an answer, press CLEAR.

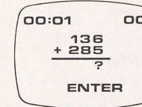
If you have pressed key 1 or 2, now press key +, −, ×, or ÷. Finally (in reply to SKILL LEVEL 1→3) press key 1, 2 or 3. (basic, intermediate, advanced).



Skill level 1
Type answer from left to right.
Press ENTER.

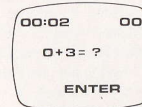


Skill level 2
Type answer from right to left.
Press ENTER.

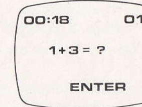


Skill level 3
Type answer from right to left.
Press ENTER.

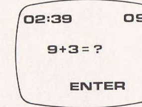
If you have pressed key 3, now press key + or ×. In reply to 'START NO?' type in a number less than 10. The examples shown are for a start no. of 3.



Type answer and press ENTER.



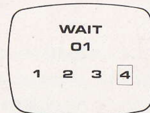
Type next answer and press ENTER.



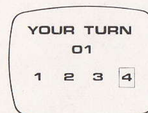
After 9 + 3 = ?, the next problem is 0 + 4 = ?

Echo
(1 player) Press key 4

Whenever the screen shows 'WAIT', watch for the number or sequence of numbers which the computer will light up. When the screen shows 'YOUR TURN', type in the same sequence. Each number has a different tone.



Wait, watch, and listen for number(s).



At 'YOUR TURN', type in same number(s).

You are allowed 3 mistakes. After the 3rd mistake, 'GAME OVER' is shown, with your score (max. 99).

Each time a game is finished, press RESET (Δ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
Replace Videopac in its box.
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

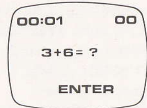
Der kleine Mathematikus (1 Spieler) Drücke 1, 2 oder 3

Taste 1 bringt einfache Rechenaufgaben.
Taste 2 bringt ähnliche, aber kniffligere Aufgaben.
Taste 3 bringt Additions- und Multiplikations-Aufgaben.

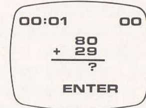
Die Rechenaufgabe erscheint auf dem Bildschirm.
Geben Sie die Lösung ein und warten Sie auf die Antwort. Bei richtiger Antwort 'RIGHT' folgt die nächste Aufgabe. Bei einer falschen Antwort 'WRONG' versuchen Sie nochmal die Lösung. Nach zwei Fehlschlägen wird die richtige Antwort angezeigt 'CORRECT'.
Drücken Sie CLEAR und machen Sie weiter.
Sammeln Sie so schnell wie möglich 10 richtige Antworten. Dann spielt der Computer einen Tusch.
Machen Sie bei der Eingabe einen Fehler, drücken Sie CLEAR und machen einen neuen Anfang.

Nachdem Taste 1 oder 2 gedrückt wurde, geben Sie noch +, −, ×, oder ÷ ein.
Sodann noch als Reaktion auf die Frage 'SKILL LEVEL 1-3' den Schwierigkeitsgrad 1 - einfach, 2 - mittel, 3 - schwer.

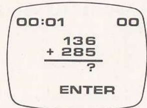
Nach Drücken der Taste 3 geben Sie noch + oder × ein. Als Antwort auf die Frage 'START NO?' geben Sie noch eine Zahl zwischen 1 und 9 ein. Als Beispiel ist hier die Start-Ziffer 3 angegeben.



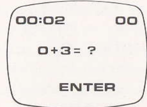
Schwierigkeitsgrad 1
Die Antwort wird links nach rechts geschrieben.
Drücken Sie dann ENTER



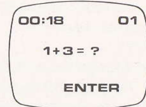
Schwierigkeitsgrad 2
Die Antwort wird von rechts nach links geschrieben. Drücken Sie dann ENTER



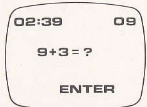
Schwierigkeitsgrad 3
Die Antwort wird von rechts nach links geschrieben. Drücken Sie dann ENTER



Geben Sie die Antwort ein und drücken Sie dann ENTER



Geben Sie die nächste Antwort ein und drücken Sie dann ENTER



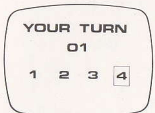
Nach 9 + 3 = ? lautet die nächste Frage 0 + 4 = ?

Paß auf (1 Spieler) Drücken Sie Taste 4

Sobald auf dem Bildschirm 'WAIT' (Warte) erscheint, müssen Sie aufpassen, welche Zahl oder Zahlenfolge der Computer schreibt. Wenn dann 'YOUR TURN' (Jetzt sind Sie dran) erscheint, müssen Sie dieselbe Zahlenfolge eingeben. Jede Zahl wird von einem unterschiedlichen Ton begleitet.



Warten Sie und passen Sie auf Zahlen und Töne auf.



Bei 'YOUR TURN' geben Sie dieselben Zahlen ein.

Sie dürfen drei Fehler machen. Nach dem dritten Fehler erscheint 'GAME OVER' (Spiel aus) und die erreichte Punktzahl (max. 99).

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte Grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen
ENTER: Anfang
CLEAR: Löschen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl
SKILL: Fahigkeit
ENTER: Anfang
WAIT: Warte
YOUR TURN: Jetzt sind Sie dran
GAME OVER: Spiel aus

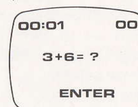
Mathématiques
(1 joueur) Appuyer sur la touche 1 - 2 ou 3

La touche 1 donne des problèmes simples d'arithmétique.
La touche 2 donne des problèmes similaires plus astucieux.
La touche 3 donne des tables d'addition et de multiplication.
Un problème apparaît sur l'écran. Ecrire la réponse et attendre la correction. Si la réponse est juste ('RIGHT') un autre problème est posé. Si la réponse est fausse ('WRONG') donner une autre solution.
Après deux erreurs, la solution correcte est donnée ('CORRECT').
Effacer en appuyant sur CLEAR et continuer. Atteindre 10 réponses justes aussi vite que possible. L'ordinateur jouera une note. En cas de fausse manoeuvre en rendant la réponse, effacer (CLEAR).

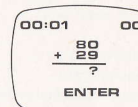
Après avoir appuyé sur la touche 1 ou 2, appuyer sur la touche +, −, × ou ÷. Enfin, pour répondre à la question quel niveau de difficulté? ('SKILL LEVEL'), appuyer sur la touche 1 (élémentaire) ou 2 (moyen) ou 3 (élevé).

Après avoir appuyé sur la touche 3, appuyer maintenant sur la touche + ou ×. En réponse à la question 'START NO?', écrire un nombre inférieur à 10. Les exemples correspondent à un nombre initial de 3.

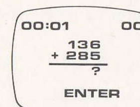
temps utilisé — marque



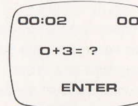
Niveau de difficulté élémentaire
Inscrire la réponse de gauche à droite à l'aide du clavier puis appuyer sur ENTER.



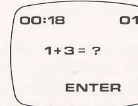
Niveau de difficulté moyen
Inscrire la réponse de droite à gauche a l'aide du clavier puis appuyer sur ENTER.



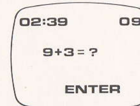
Niveau de difficulté élevé
Inscrire la réponse de droite à gauche à l'aide du clavier puis appuyer sur la touche ENTER.



Ecrire la réponse puis appuyer sur la touche ENTER.



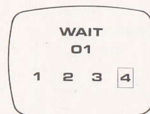
Ecrire la réponse suivante puis appuyer sur la touche ENTER.



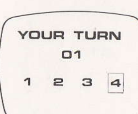
Après 9 + 3 = ? le problème suivant est 0 + 4 = ?

Echo (1 joueur) Appuyer sur la touche 4

Toutes les fois que le mot 'WAIT' apparait sur l'écran, regarder attentivement la suite des chiffres allumés successivement par l'ordinateur. Lorsque les mots 'YOUR TURN' apparaissent sur le téléviseur, écrire la suite des chiffres dans le même ordre que celui donné par l'ordinateur. Chaque chiffre a un son différent.



Attendre et regarder attentivement les chiffres.



A votre tour, 'YOUR TURN', écrireà l'aide du clavier les mêmes chiffres.

3 erreurs sont autorisées. A la 4ème le jeu s'arrête ('GAME OVER') et la marque indiquée (maximum 99).

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Procedure de vérification
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches
RESET: remise à zéro
CLEAR: effacement
ENTER: entrée

Instructions
SELECT GAME: choix du jeu
SKILL: habileté
ENTER: entrée
RIGHT: juste
WRONG: faux
WAIT: attendre
YOUR TURN: votre tour
GAME OVER: fin du jeu

Gebruiksaanwijzing

Mathematician
(1 speler) druk op toets 1, 2 of 3

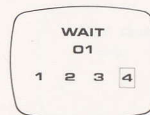
Toets 1: eenvoudige opgaven.
Toets 2: idem maar iets moeilijker.
Toets 3: optellingen en vermenigvuldigingen.
Op het scherm verschijnt een opdracht. Sla het antwoord aan op de toetsen. Is uw antwoord goed ('RIGHT'), dan verschijnt de volgende opdracht, etc. Probeer het nog eens als uw antwoord fout is ('WRONG'). Tweemaal fout en het juiste antwoord verschijnt vanzelf op uw scherm ('CORRECT').
Druk dan op de knop CLEAR en speel verder. Probeer zo snel mogelijk tien goede antwoorden te geven en de computer speelt een melodietje. Als u een vergissing maakt, kunt u dat herstellen door op de toets CLEAR te drukken.

Als u op toets 1 of 2 gedrukt hebt: druk vervolgens op een van de toetsen +, −, ×, of ÷ :.
Dan verschijnt de tekst 'SKILL LEVEL' op uw scherm.
Druk daarna op toets 1, (eenvoudig), 2 (middelmatig) of 3 (moeilijk).

Als u op toets 3 gedrukt hebt: druk vervolgens op toets + of ×.
Als 'START NO' (startnummer) op uw scherm verschijnt, sla dan een van de nummers t/m 9 aan. De volgende voorbeelden gelden voor startnummer 3.

Echo
(1 speler) druk op toets 4

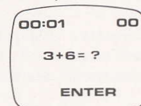
Als de tekst 'WAIT' (wacht) op uw scherm verschijnt, let dan op de volgorde van de cijfers, die uw computer u geeft.
Verschijnt de tekst 'YOUR TURN' (uw beurt) op het scherm, probeer dan dezelfde cijfers in dezelfde volgorde aan te slaan.
Elk cijfer dat verschijnt gaat gepaard met een verschillende toon.



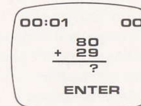
Wacht en kijk naar de cijfers. Luister ook!

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog.

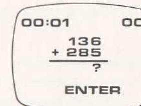
Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.



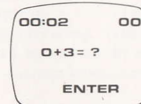
Skill level 1
Sla het antwoord aan van links naar rechts. Druk daarna op toets ENTER



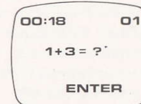
Skill level 2
Sla uw antwoord aan van rechts naar links. Druk daarna op toets ENTER



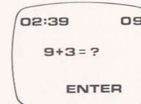
Skill level 3
Sla uw antwoord aan van rechts naar links. Druk daarna op toets ENTER



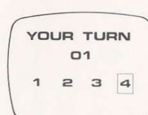
Sla uw antwoord aan en druk op toets ENTER



Sla uw antwoord aan en druk op toets ENTER



De opgave die automatisch volgt op 9 + 3 = ? is:
0 + 4 = ?



Uw beurt: probeer dezelfde cijfers te herhalen

Het is toegestaan 3 fouten te maken. Na uw derde fout verschijnt de tekst 'GAME OVER' (het spel is uit) met daarbij tevens de door u behaalde score (max. 99).

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel
ENTER: invoeren
CLEAR: uitwissen

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel
SKILL: moeilijkheidsgraad
ENTER: invoeren
RIGHT: goed
WRONG: fout
CORRECT: het juiste antwoord
WAIT: wachten
YOUR TURN: uw beurt
GAME OVER: spel afgelopen

ITALIANO

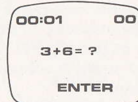
Giochi di Matematica
(1 giocatore) Premere il tasto 1, 2 o 3.

Il tasto 1 presenta problemi aritmetici di tipo semplice. Il tasto 2 presenta problemi simili ma di tipo più complesso. Il tasto 3 presenta tabelline di + e ×.

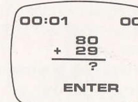
Un problema viene rappresentato sullo schermo. Scrivere la soluzione e osservare la risposta. Se la soluzione è 'RIGHT' (esatta) viene fornito il prossimo problema. Se la soluzione è 'WRONG' (errata), occorre cercare quella corretta. Dopo 2 errori viene rappresentata la corretta risposta ('CORRECT') automaticamente.
Premere CLEAR sulla tastiera e continuare. Bisogna cercare di realizzare 10 punti nel più breve tempo possibile. Il computer suonerà un motivetto. Se si commette un errore nel fornire la soluzione premere CLEAR.

Se hai premuto il tasto 1 o 2, ora premi il tasto +, −, × o ÷.
Infine (in risposta a 'SKILL LEVEL 1 – 3) premi el tasto 1, 2 o 3 (livello basso, medio, avanzato).

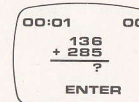
tempo trascorso punteggio



Skill level 1
Scrivere la soluzione da sinistra a destra.
Premere ENTER.

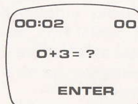


Skill level 2
Scrivere la soluzione da destra a sinistra.
Premere ENTER.

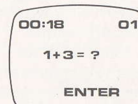


Skill level 3
Scrivere la soluzione da destra a sinistra.
Premere ENTER.

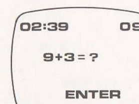
Se hai premuto il tasto 3 ora premi il tasto + o ×. In risposta a 'START NO?', scrivi un numero inferiore a 10. Gli esempi a lato indicano in 3 come numero iniziale.



Scrivere la soluzione e premere ENTER.



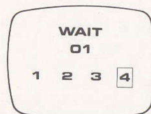
Scrivere l'ulteriore risposta e premere ENTER.



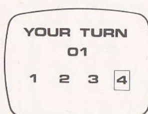
Dopo 9 + 3 = ? il prossimo problema è 0 + 4 = ?

Giochi di Memoria
(1 giocatore) Premere il tasto 4.

Tutte le volte che lo schermo indica 'WAIT', osservare attentamente il numero o la sequenza di numeri che il computer fornirà. Quando lo schermo indicherà 'YOUR TURN', scrivere il numero nella medesima sequenza. Ogni numero ha un suono diverso.



Aspetta, osserva ed ascolta il numero (i).



Giunti a 'YOUR TURN', scrivi il medesimo numero(i).

Ti sono concessi 3 errori. Dopo il terzo sbaglio, viene indicato 'GAME OVER' con il punteggio che hai totalizzato (max. 99).

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:
(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.

Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento
ENTER: entrata
CLEAR: cancellazione

Le Istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco
SKILL: abilità
ENTER: entrata
RIGHT: esatta
WRONG: errata
CORRECT: corretta soluz.
WAIT: attendere
YOUR TURN: tuo turno
GAME OVER: gioco terminato

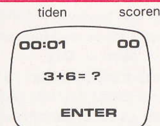
DANSK

Matematik
(1 spiller) Indtast 1, 2 eller 3

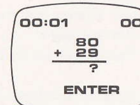
Tast 1 giver simple regneopgaver, tast 2, giver lignende men sværere opgaver og tast 3 giver tabelopgaver.
En opgave vises på skærmen. Losningen indtastes og computerens bedommelse afventes. Hvis losningen var rigtig, vises 'RIGHT', og man får næste opgave. Hvis losningen var forkert, vises 'WRONG', og man har endnu ét forsog. Efter to fejl vises automatisk den rigtige løsning ('CORRECT'). Herefter indtastes CLEAR, og man fortsætter. Efter 10 hurtige korrekte svar vil computeren spille en melodi som belønning. Hvis man opdager en fejl inden computeren, har svaret, kan fejlen slettes ved CLEAR, og det rigtige svar indtastes.

Hvis De har indtastet 1 eller 2 vælges herefter regneart +, −, x eller ÷, der indtastes. Til sidst (som svar på SKILL LEVEL 1 → 3) indtastes 1, 2 eller 3, (simpel, sværere, avanceret).

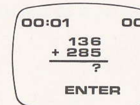
Hvis De har indtastet 3, vælges herefter + eller x, der indtastes. På svar til 'START NO?', vælges og indtastes et tal mindre end 10. De viste eksempler er for startnummer 3.



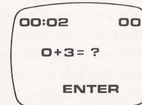
Skill level 1
Skriv løsningen fra venstre mod højre, hvorefter ENTER indtastes.



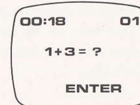
Skill level 2
Skriv løsningen fra højre mod venstre hvorefter ENTER indtastes.



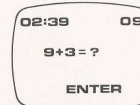
Skill level 3
Skriv løsningen fra højre mod venstre hvorefter ENTER indtastes.



Skriv løsningen og indtast ENTER.



Skriv næste løsning og indtast ENTER.



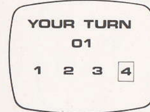
Efter 9 + 3 = ? er næste problem 0 + 4 = ?, etc.

Echo
(1 spiller) Indtast 4

Når 'WAIT' vises på skærmen, forsøg da at huske numrene eller rækkefølgen af numrene som computeren oplyser. Når 'YOUR TURN' vises, skal man forsøge at gentage numrene i den viste rækkefølge. Hvert nummer har iøvrigt sin tone.



Vent, se og lyt til numrene.



Ved 'YOUR TURN' skal numrene gentages.

De har 3 forsøg, men efter 3. fejl vises 'GAME OVER' samtidig med antallet af rigtige svar.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet.
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter lases brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren

Kontrolprocedure
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△).
TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast
ENTER: accepttast
CLEAR: slettetast

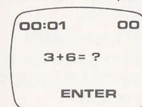
Instruktionerne
SELECT GAME: spilvælger
SKILL: sværhedsgrad
ENTER: accept
RIGHT: rigtig
WRONG: forkert
WAIT: vent
YOUR TURN: din tur
GAME OVER: spillet slut

Räkneövningar
(1 deltagare) Tryck på tangent 1, 2 eller 3

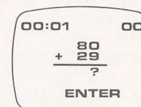
Tangent 1 ger enkla ränkeproblem. Samma sak med tangent 2, men nu något knepigare. Tangent 3 ger + och × tabeller.
En uppgift syns på skärmen. Skriv in svaret.
Om det är rätt ('RIGHT') ges nästa uppgift. Är det fel ('WRONG') så försök igen. Efter 2 misstag visas rätt svar ('CORRECT'). Tryck på tangentbordets CLEAR och fortsätt. Samla 10 riktiga svar så fort som möjligt så spelar datorn en melodi. Gör man ett fel då man skriver ett svar är det bara att trycka på CLEAR.

Om man valt tangent 1 eller 2 kan man trycka på en av tangenterna +, −, × eller ÷. Välj svårighetsgrad, som svar på skärmens 'SKILL? 1→3', genom att trycka på en av tangenterna 1 (enkel), 2 (svårare) och 3 (avancerad).

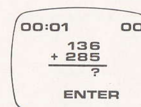
använd tid poäng



Svårighetsgrad 1
Skriv svaret från vänster till höger. Tryck på ENTER.

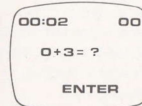


Svårighetsgrad 2
Skriv svaret från höger till vänster. Tryck på ENTER.

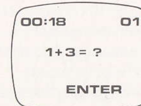


Svårighetsgrad 3
Skriv svaret från höger till vänster. Tryk på ENTER.

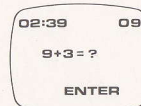
Om man valt tangent 3 kan man trycka på en av tangenterna + eller ×. Som svar på skärmens 'START NO?' kan man skriva en siffra som är mindre än 10. Det exempel som visas gäller för start no. 3.



Skriv svaret och tryck på ENTER.



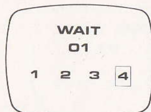
Skriv svaret och tryck på ENTER



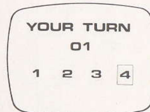
Efter 9 + 3 = ? blir nästa uppgift 0 + 4 = ?

Komihåg (1 deltagare) Tryck på tangent 4

Varje gång som skärmen visar 'WAIT' skall man titta efter den siffra eller den serie av siffror som lyser upp. Skriv sedan in samma sifferserie när skärmen visar 'YOUR TURN'. Varje siffra har sin egen ton.



Vänta, titta och lyssna efter siffror.



Vid 'YOUR TURN', skriv in samma siffror.

Det är tillåtet med 3 misstag. Efter det tredje misstaget visas 'GAME OVER' samt antal poäng (max 99).

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad enligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: återställning
ENTER: fortsätt
CLEAR: nollställning

Instruktioner
SELECT GAME: välj spel
SKILL: svårighetsgrad
ENTER: fortsätt
RIGHT: rätt
WRONG: fel
CORRECT: rätt svar
WAIT: vänta
YOUR TURN: din tur
GAME OVER: spelet är slut

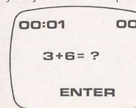
Mathematician
(1 pelaaja) Paina näppäintä 1, 2 tai 3

Näppäin 1 antaa laskutehtäviä.
Näppäin 2 antaa vaikeampia laskutehtäviä.
Näppäin 3 antaa yhteenlasku- ja kertotauluja.
Tehtävä näkyy kuvaruudussa.
Näppäile vastaus ja odota.
Jos olet oikeassa (RIGHT), tulee uusi tehtävä. Jos olet väärässä (WRONG), yritä uudestaan.
Kahden virheen jälkeen, oikea vastaus (CORRECT) tulee ruutuun. Paina näppäinta CLEAR ja jatka. Kerää 10 oikeaa vastausta mahdollisimman nopeasti.
Tietokone antaa merkkisoiton.
Jos teet virheen vastausta näppäillessäsi, paina näppäintä CLEAR.

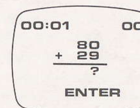
Jos olet painanut näppäintä 1 tai 2, paina näppäintä +, −, × tai ÷. Lopuksi (vastauksena ohjetekstiin SKILL LEVEL 1-3), paina näppäintä 1, 2 tai 3 (helppo, keskitaso, vaikea).

Jos olet painanut näppäintä 3, paina nyt näppäintä + tai ×. Vastauksena ohjeeseen START NO?, näppäile jokin alle 10, oleva numero. Esimerkeissä on aloitusnumerona 3.

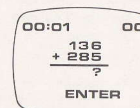
käytetty aika pisteet



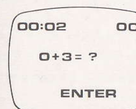
Vaikeusaste 1
Näppäile vastaus vasemmalta oikealle. Paina näppäintä ENTER.



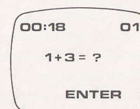
Vaikeusaste 2
Näppäile vastaus oikealta vasemmalle. Paina näppäintä ENTER.



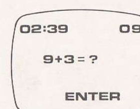
Vaikeusaste 3
Näppäile vastaus oikealta vasemmalle. Paina näppäintä ENTER.



Näppäile vastaus ja paina näppäintä ENTER.



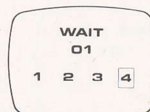
Näppäile seuraava vastaus ja paina näppäintä ENTER.



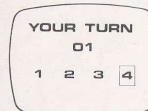
Tehtävää 9 + 3 = ? seuraa 0 + 4 = ?

Echo
(1 pelaaja) Paina näppäintä 4

Kun ruutuun tulee ohje WAIT, odota numeroa tai numerosarjaa, jonka tietokone näyttää. Kun ruutuun tulee ohje YOUR TURN, näppäile sama numerosarja. Jokaisella numerolla on eri äänensävy.



Odota, katso ja kuuntele numero(it)a.



Omalla vuorollasi näppäile sama(t) numero(t).

Voit tehdä 3 virhettä. Kolmannen jälkeen peli päättyy GAME OVER ja pisteesi näkyvät (maks. 99).

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△), Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaalle.

Näppäimet
RESET:palautus
CLEAR:mitätöinti
ENTER:vastaus koneeseen

Ohjeet
SELECT GAME:valitse peli
SKILL LEVEL:vaikeusaste
ENTER:vastaus
RIGHT: oikein
WRONG:väärin
CORRECT:oikea vastaus
WAIT:odota
YOUR TURN:oma vuorosi
GAME OVER:peli päättyy

ESPAÑOL

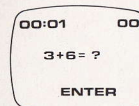
El matemático
(1 jugador) Apriete la tecla 1, 2 ó 3

La tecla proporciona problemas aritméticos sencillos; la tecla 2 da otros similares, pero más difíciles; la tecla 3 proporciona tablas + y x. En la pantalla aparece un problema. Marque la solución y espere la solución. Si ha acertado ('RIGHT'), aparece el problema siguiente; si ha fallado ('WRONG'), pruebe otra vez. Al cabo de dos errores aparecerá la solución correcta ('CORRECT'). Apriete la tecla CLEAR en el teclado y siga. Consiga 10 respuestas correctas en el menor tiempo posible. El computador tocará una melodia. Si se equivoca al anotar una solución, apriete CLEAR.

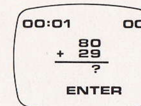
Si ha apretado la tecla 1 o la 2, apriete ahora la +, −, × o ÷. Finalmente (en respuesta a SKILL LEVEL 1 → 3) apriete la tecla 1, 2 ó 3 (básico, medio, avanzado).

Si ha apretado la tecla 3, apriete a continuación + o ×. En respuesta a 'START NO?', marque un número menor de 10. Los ejemplos dados son para un principio de 3.

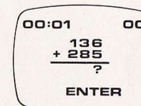
tiempo invertido tanteo



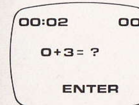
Skill level 1
Marque la respuesta de izquierda a derecha. Apriete ENTER.



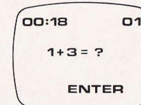
Skill level 2
Marque la respuesta de derecha a izquierda. Apriete ENTER.



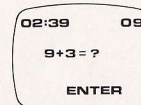
Skill level 3
Marque la respuesta de derecha a izquierda. Apriete ENTER.



Marque la respuesta y apriete ENTER.



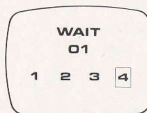
Marque la respuesta siguiente y apriete ENTER.



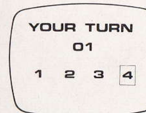
Después de 9 + 3 = ?, el problema siguiente es 0 + 4 = ?

Memorión (1 jugador) Apriete la tecla 4

Cada vez que en la pantalla aparezca 'WAIT', observe el número o la serie de números que encienda el computador. Cuando en la pantalla aparezca 'YOUR TURN', marque la misma serie. Cada número tiene un tono diferente.



Espere, observe y escuche los números.



En 'YOUR TURN', marque los mismos números.

Puede cometer 3 errores. Al tercero aparece en la pantalla 'GAME OVER', con el tanteo (máx. 99).

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición
ENTER: entrada
CLEAR: borrar

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego
SKILL: práctica
ENTER: entrada
RIGHT: correcto
WRONG: falso
CORRECT: corregir
WAIT: esperar
YOUR TURN: su vez
GAME OVER: juego terminado